

## BIBLIOGRAPHIE

- Agus, Widiyanto (2013), *Statistika Terapan : Konsep dan Aplikasi dalam Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi dan Ilmu Sosial Lainnya*, PT Alex Media Komputindo, Jakarta.
- Aqib, Zainal. (2002). *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Arifin, Johar. (2017). *SPSS 24 untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta: PT. Elex
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bahriyanti, Saputri (2022). Pengaruh Penerapan Media Kartu UNO Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Bina Baru. Skripsi. Aceh. UIN Ar-Raniry.
- Chaer, (2015). *Psikolinguistik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Chayatie, Afifah Nur. (2012). *112 Game untuk Training & Outbond*. Yogyakarta: Katahati.
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-teori belajar*. Jakarta: Erlangga
- Djago Tarigan. (1997). *Pengembangan Keterampilan Berbicara*. Jakarta: Depdikbud.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Bahri, (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Dubois. J., & Juannon. G. (1984). *Gtammaire et exercise de francais*. Paris: Librairie Larousse.
- Hakim, Edwin Prawiro. (2010). *Perancangan Aplikasi Game Kartu UNO Berbasis Client Server*. Skripsi. Medan: JIK FMIPA Unsu.
- Heinich, R., Molenda, M., dan Russell, J. (2005) *Instructional Technology and*
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Kholida, A., Utama, I. W., & Suryadi, S. (2020). Pengembangan Alat Permainan Kartu U-Kids (*UNO Kids*) Untuk Menstimulasi Kecerdasan Logis-Matematis Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 76–87.
- Larassati, Latifah. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu *UNO* Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Kelas X Di Sman N 1 Wates. Skripsi. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta
- Lubis, C.(2012). *Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Bagi Siswa Kelas V SD Swasta Cendekia T. A 2011/2012* (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Manalu, Joel Gunawan, (2021). *Développement Des Matériaux d'Apprentissage du Genre Et Du Nombre Des Noms Francais En Utilisant Le Jeu De Cartes UNO. Mémoire*. Medan. Universitas Negeri Medan.
- Mardiasmo (2017), Perpajakan Edisi Terbaru 2017, Andi: Bandung.
- Maslina, A. S. A. A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Ipa Dengan Media Audio Visual Pada Tema Selamatkan MakhluK Hidup Di Pendidikan Dasar. In *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* (Vol. 7, Issue 1). *Media of Learning*. New Jersey: Meril Prentice Hall.
- Miarso, Yusufhadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, (2004).
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya.
- Ngalimun dan Alfulaila, Noor. (2014). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Purnamasari, Y., & Mayar, F. (2019). Manajemen Pengembangan Kreativitas Kognitif Dan Bahasa Anak Usia Dini Di Paud “Handayani” Skb Kendal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 151, 10–17.
- Purwono. Joni, dkk. (2014). *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri1 Pacitan*. Dalam *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* Vol.2, No.2: 127
- Rahmawati, R., Muttaqin, M., & Listiawati, M. (2019). Peran Permainan Kartu *UNO* Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 9(2), 64–75.

- Rohrig, Peter and Jenny Clarke. (2008). *57 Sf Activities for Facilitators and Consultants*. German: SolutionS Books.
- Sadiman, Arief S, dkk. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2001). *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Bandung.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Surayya, Elly. (2012). *Pengaruh Media dalam Proses Pembelajaran*. *Jurnal At Ta'lim* 3, 65-72.
- Tarigan, H.G (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*.
- Tinsman, Brian. (2002). *The Game inventor's Guide Book*. California: Krause Publications
- Yunus, Abidin (2015). *Pembelajaran Multiliterasi Sebuah Jawaban atas Tantangan Pendidikan Abad Ke-21 dalam Konteks Keindonesian* (Bandung: Refika Aditama)

## SITOGRAFIE

<https://kbbi.web.id/> (consulté le 14 Juin 2023).

<https://www.idntimes.com/science/discovery/nena-zakiah-1/fakta-sejarah-permainan-kantor-uno> (consulté le 16 Juin 2023).

[http://repository.upi.edu/31416/6/S\\_PRS\\_1300023\\_Chapter3.pdf](http://repository.upi.edu/31416/6/S_PRS_1300023_Chapter3.pdf) (consulté le 20 Juin 2023).

<https://francais.lingolia.com/fr/vocabulaire/nombres-date-et-heure/les-nombres-ordinaux> (consulté le 29 Juin 2023).

<https://id.wikihow.com/Bermain-UNO> (consulté le 26 Septembre 2023).

